

RELATO DE EXPERIÊNCIA DA APLICAÇÃO DE ATIVIDADES LÚDICAS COMO ESTRATÉGIAS DE ENSINO DE SOCIOLOGIA E FILOSOFIA.

Adelita Alves Souza¹ - UERN –(adelitalves@yahoo.com.br)

RESUMO: Este trabalho aborda um relato de experiência de aplicação de atividades lúdicas pedagógicas como estratégia de motivação e facilitação do processo de ensino aprendizagem dos conteúdos: Educação, Trabalho e História da Filosofia. Essas aulas se desenvolveram como ações do PIBID-CIÊNCIAS SOCIAIS/UERN/CAPES na E.E. Gov. Dix-Sept Rosado, com alunos do 1º e 2º anos do Ensino Médio, nas disciplinas de sociologia e filosofia respectivamente. O jogo e a arte, enquanto instrumento lúdico-pedagógico, permite o desenvolvimento de novas formas de ensinar e aprender. Nas quais o aluno desenvolve suas potencialidades interagindo, vence dificuldades e toma suas decisões nas situações conflituosas de forma autônoma. E ainda, leva o professor a condição de condutor, estimulador e avaliador da aprendizagem. Desta forma, constitui-se em uma alternativa viável e interessante para aprimorar as relações entre professor – aluno – conhecimento. **Palavras-chave:** Ensino; Filosofia; Sociologia; Lúdico.

INTRODUÇÃO

A nova cultura da aprendizagem exige novas funções do aluno e do professor. A informatização criou novas formas de distribuir socialmente o conhecimento, tornando-o mais acessível e menos seletivo. Com isso, os alunos têm pouca motivação para ir à escola, pois muitas vezes, o que encontram lá está disponível em casa ou em qualquer lugar, através da internet.

Considerando este desafio inerente a prática docente, em que se precisa de novas formas de ensinar e aprender, buscou-se com a confecção e aplicação de jogos pedagógicos desenvolver a motivação e a facilitação do processo de ensino-aprendizagem dos conteúdos: Educação, Trabalho e História da Filosofia, respectivamente, no ensino de sociologia/1ºano e Filosofia/2º ano.

¹ Licenciada em Ciências Sociais - UERN, 2007. Docente e supervisora Bolsista do PIBID/Ciências Sociais/UERN/CAPES na E. E. Gov. Dix-Sept Rosado - Mossoro/RN.

EDUCAÇÃO: A CONCEPÇÃO DE ÉMILE DURKHEIM.

Há mais de 100 anos, Durkheim já questionava o entendimento demasiadamente amplo que a educação havia adquirido. Ele chamava a atenção para o fato de que, ao aceitar que tudo é educação, perde-se a especificidade da ação a que se pode chamar efetivamente educativa.

Ele enfatizava que a educação não é um jogo de influências recíprocas, mas uma ação deliberada, intencionada, de um tipo particular de sujeitos – as gerações adultas – sobre outros sujeitos – as gerações novas que precisam ser socializadas ao mundo ao qual estão chegando.

A educação é a ação exercida pelas gerações adultas sobre aquelas que ainda não estão maduras para a vida social. Ela tem como objetivo suscitar e desenvolver na criança um certo número de estados físicos, intelectuais e morais exigidos tanto pelo conjunto da sociedade política quanto pelo meio específico ao qual ela está destinada em particular (DURKHEIM, 2011, p.53).

Na definição de Durkheim é possível apontar três elementos: a concepção de educação como uma ação intencional, de dimensão social e moral orientada de forma una e múltipla. INTENCIONAL porque como já foi dito, para ser educação, deve haver uma ação que tem um propósito claramente definido por um valor, portanto esta ação nunca é neutra. DE DIMENSÃO SOCIAL, porque a educação é sempre um processo social, cada ser tomado isoladamente nunca é produto da ação de um único educador.

DE DIMENSÃO MORAL, porque ela exerce sobre nós uma ação moral, ou seja, ela muda alguma coisa no sistema de nossas ideias, nossas crenças, nossos sentimentos. Não ocorrendo esses três aspectos, a educação não aconteceu. Orientada de forma UNA e MÚLTIPLA, porque existe na educação uma “base comum” e uma “diversificada”.

Contudo, é preciso salientar que na academia autores considerados mais progressistas são mais aceitos no debate sobre distintas concepções de educação.

O JOGO COMO ESTRATÉGIA PEDAGÓGICA

Segundo Vygotsky, os jogos estão presentes em todas as culturas e são praticados por adultos e crianças e têm uma função biológica:

“[...] a observação atenta descobriu há muito tempo que [o jogo] aparece invariavelmente em todas as etapas da vida cultural dos povos mais diversos e, portanto, representa uma peculiaridade insuperável e natural da condição humana. Além disso, ele não é inerente apenas ao ser humano, pois os animais também brincam; por isso, esse fato deve ter algum sentido biológico. O jogo deve ser necessário para algo, deve ter alguma missão biológica, pois do contrário não existiria nem teria tão ampla difusão” (VYGOTSKI, 2003, p.105).

Existe certa complexidade com relação à definição do termo *jogo*. Para a autora Kishimoto (1999) isso se deve a uma multiplicidade de fenômenos, considerados jogos. Mas, a existência de regras é uma característica marcante de todos os jogos. Segundo esta pesquisadora há uma diferenciação entre jogo, brinquedo e brincadeira.

O vocábulo "brinquedo" não pode ser reduzido à pluralidade de sentidos do jogo, pois conota criança e tem uma dimensão material, cultural e técnica. Enquanto objeto, é sempre suporte de brincadeira. É o estimulante material para fazer fluir o imaginário infantil. E a brincadeira? É a ação que a criança desempenha ao concretizar as regras do jogo, ao mergulhar na ação lúdica. Pode-se dizer que é o lúdico em ação (KISHIMOTO, 1999).

O jogo nem sempre foi visto como didático, pois a ideia de jogo encontrava-se associada à coisa não séria. Depois do romantismo, a partir do século XVIII, o jogo aparece como algo sério e destinado a educar a criança (KISHIMOTO, 1999). Quando o jogo está associado a um conjunto de elementos presentes no ato de ensinar, isto é, está localizado na totalidade de um projeto educacional e tem uma posposta educativa, então ele se constitui em um jogo didático e pode ser empregado como uma estratégia pedagógica.

Quando as situações lúdicas são intencionalmente criadas pelo adulto com vistas a estimular certos tipos de aprendizagem, surge a dimensão educativa. Desde que mantidas as condições para expressão do jogo, ou seja, a ação intencional da criança para brincar, o educador está potencializando as situações de aprendizagem (KISHIMOTO, 1999, p.36-37).

Assim, optou-se pelo jogo, por crer que nele o aluno pode desenvolver suas potencialidades, pois aprende a interagir, vence suas dificuldades e toma suas decisões nas situações conflituosas de forma autônoma e criativa.

METODOLOGIA

Este é um estudo descritivo, do tipo relato de experiência acerca de uma atividade educativa desenvolvida por uma docente supervisora do Programa PIBID- Ciências Sociais/UERN/CAPES, o qual busca proporcionar aos seus integrantes a oportunidade de realizarem atividades que integrem ensino, pesquisa e extensão.

A atividade contou com a participação de 60 alunos do 1º e 2º anos do Ensino Médio, matriculados em uma escola pública de Mossoró–RN, no período de Julho a Agosto de 2014.

JOGO DA MEMÓRIA: “ESTUDANDO AS PROFISSÕES”

Material necessário: Cartolina /papel cartão para confeccionar as cartas; Um molde para cortar as cartas em tamanhos iguais; Lápis de cor hidrográfico ou outro; Cola; Tesoura; 24 cartões figuras + curiosidades do mercado de trabalho; 24 cartões características das profissões/pré-requisitos necessários à obtenção da formação.

Desenvolvimento e regras do jogo: Após a pesquisa pronta, o material é distribuído e a confecção começa na sala de aula, sendo concluída em casa. Divide-se a turma em duplas. Metade das fichas confeccionadas devem ter a ilustração da profissão e a outra metade, terá que ter os produtos (resultados) das pesquisas. O primeiro jogador determinado por sorteio vira uma ficha. Da ficha que ele virar irá aparecer o produto da pesquisa ou a figura da profissão. Caso encontre o par correto, deve recolher as fichas e terá direito a mais uma jogada. Se não acertar o par deverá ceder a vez para o outro jogador e deverá deixar as fichas no lugar inicial. Esse jogo consiste em memorizar a localização das fichas, a fim de ir formando os pares. Vence quem obtiver o maior número de fichas. Cada aluno apresentará para a turma a profissão que mais se identificou, justificando sua escolha. E ainda, o vencedor de cada grupo recebe um prêmio simbólico.

JOGO “BARALHO DOS PENSADORES”

Material necessário: Cartolina /papel cartão para confeccionar as cartas; Um molde para cortar as cartas em tamanhos iguais; Lápis de cor hidrográfico ou outro; Cola; Tesoura; 36 desenhos dos pensadores; 36 curiosidades (pesquisa realizada em casa) e 36 características /pensadores (retiradas do livro didático).

Desenvolvimento e regras do jogo: Após a pesquisa pronta, o material é distribuído e a confecção começa na sala de aula, sendo concluída em casa. O jogo consiste em formar trinças seguindo os seguintes critérios: 1 carta com **A)** a imagem do filósofo, 1 carta com **B)** a caracterização e 1 carta com **C)** uma curiosidade (algo da vida particular/frase/conceito/teoria) que serviu para a construção do conhecimento. Deve-se formar uma sequência de **A + B + C**, ou pode completar qualquer trinca com a carta curinga em apenas uma trinca. Divide-se a turma em quatro participantes por mesa. O jogador que inicia deve distribuir nove cartas para cada participante. As cartas restantes ficam no monte no centro da mesa, viradas, para serem compradas ou descartadas conforme o jogo de cada participante. O primeiro jogador compra uma carta, que poderá ser utilizada por ele ou descartada para o jogador seguinte e este poderá utilizá-la ou comprar uma nova carta. Será vencedor quem primeiro formar três trinças. Cada aluno

apresentará para o seu grupo as trincas formadas por ele. Para fins pedagógicos, as três trincas devem ser formadas mesmo após o término da partida. Ao final cada grupo apresentará um período da História da Filosofia, seus respectivos pensadores estudados e as “curiosidades” pesquisadas.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

No desafio do jogo o aluno pode direcionar suas próprias ações, embora ele siga as regras de acordo com o jogo e esteja subordinado aos significados delas.

Sendo assim, os jogos educativos desenvolvidos levaram todos a participarem na construção do conhecimento, evitando que somente o educador, de uma maneira unidirecional, ficasse expondo a temática, enquanto que os sujeitos apenas ouvissem essas informações sem manifestar suas dúvidas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Não Há dúvidas de que o jogo didático enquanto estratégia pedagógica motiva e empolga os alunos. Contudo, as dificuldades de condução e mediação dos professores são enormes, sobretudo pela grande quantidade de alunos e turmas que estes possuem.

Acreditamos que a proposta de trabalho aqui brevemente descrita e encaminhada, cumpriu seu objetivo, pois se percebe que o mais importante na situação de *jogos* é o fato da aprendizagem ser determinada pelo próprio educando. E Permitiu a integração fazer-docente e pesquisa, trabalhar limites para viver em grupo, estimular a cooperação e a competição positiva.

REFERÊNCIAS:

ARANHA, Maria Lúcia A. & MARTINS, Maria Helena P.. *Filosofando: Introdução à Filosofia*. 4 ed. – São Paulo: Moderna, 2009.

DURKHEIM, Émile. **Educação e sociologia**. Petrópolis: Vozes, 2011.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**. Trad. De João Paulo Monteiro. São Paulo: Perspectiva, 1980.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (org). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 1999.

TOMAZI, Nelson Dacio. *Sociologia para o ensino médio*. 2 ed. – São Paulo: Atual, 2009.

VIGOTSKI, LievSemionovich. **Psicologia Pedagógica – edição comentada**. Porto Alegre: Artmed, 2003.